PROJETO DE PESQUISA- MD3E
MÉTODO DE DESDOBRAMENTO EM 3 ETAPAS: DESENVOLVIMENTO DE NOVOS RECURSOS E IMPREMENTAÇÃO DA PLATAFORMA VERSÃO RESPONSIVA – ETAPA II[1]

Brenda Francis Gorski [2], Flávio Anthero Nunes Vianna dos Santos [3], Karolina Nunes [4]

[1] Vinculado ao projeto "Desenvolvimento e aplicação da plataforma MD3E no ensino de Design com foco nos Fatores"
[2]Acadêmico (a) do Curso de Design Gráfico. -CEART – Bolsista PROBITI.
[3] Orientador, Departamento de Artes- CEART - flavioanvs@hotmail.com
[4] Acadêmico do Curso de Design Gráfico - CEART

A presente pesquisa encarregou-se de dar continuidade ao processo de implementação da nova versão do site MD3E- Método de Desdobramento em 3 Etapas. Durante a primeira etapa do projeto constatou-se a necessidade da inserção de novas ferramentas e mudanças na estética e na funcionalidade da plataforma objetivando uma melhora na navegabilidade, usabilidade e responsividade. Sendo assim, anteriormente foram mapeadas mudanças no sistema do modelo MD3E em si e sua distribuição não-linear, bem como acréscimo de mídias, botões, abas, tutoriais, entre outros recursos. A segunda etapa da pesquisa, após implementação de mudanças mapeadas na primeira por parte da programação e desenvolvimento web, apresentou-se como objetivo a implementação dos pré-testes de usabilidade, sendo necessária avaliação por parte dos usuários e público alvo do projeto.

Visando as possíveis melhorias e otimizações do teste e coleta de primeiros dados sobre a usabilidade da plataforma, os pré-testes foram realizados com quatro participantes, graduandos do curso de Design Gráfico da Universidade do Estado de Santa Catarina de forma remota e online, devido a condição de distanciamento e dos protocolos de saúde em combate à pandemia do Covid-19. Os participantes foram orientados a cronometrar todo seu teste, a seguir uma sequência de atividades com 18 tarefas para aplicação dentro da plataforma, mais tarde responderam um questionário de satisfação do usuário com metodologia baseada na interpretação da escala SUS (System Usability Scale) desenvolvida por Brooke (1986) e por fim foram submetidos à entrevista oral, de forma que foi possível mapear dados quantitativos e qualitativos para a sequência de novos testes.

O questionário foi composto por 21 itens, sendo as 10 primeiras perguntas aos usuários desenvolvidas a partir da escala Likert de avaliação e o restante não comtempladas pelo método anteriormente citado, adicionadas pelas pesquisadoras com o objetivo de mapear especificidades sobre ferramentas e funcionalidades das mesmas, estritamente da plataforma MD3E. A análise dos resultados foi relacionada com as heurísticas de Nielsen (1994) em se tratando de facilidade de aprendizagem, eficiência, facilidade de memorização, minimização dos erros e satisfação, utilizando o método e fórmulas de Brooke (1986), para cálculo do índice, obteve-se uma pontuação de 68 pontos, sendo o resultado entre 0 e 100. O cálculo foi feito através do uso da mediana em conjunto com a pontuação de cada participante.

O que foi possível analisar em se tratando dos resultados, é que os participantes do pré-testes mostraram-se satisfeitos com a plataforma e possivelmente seu uso no futuro. Ainda assim, houveram relatos de certa lentidão do sistema, da mesma maneira que dificuldades ao encontrar determinado recurso. Através da pesquisa pode-se então mapear pontos de atenção através da pontuação dos usuários na escola de avaliação SUS, bem como a integração do sistema e suas novas funcionalidades inseridas na plataforma em si, avaliando a legibilidade de textos, ícones, ações e facilidade de realização das mesmas.

Palavras-chave: Dispositivos móveis. Usabilidade. Design responsivo.